

La Gloriosa Guardia Imperial

Autor AGRAMAR
martes, 30 de octubre de 2007

Desde hace más de diez mil años, el Imperio defiende y ayuda a prosperar a un millón de mundos habitados por la humanidad. Durante este tiempo muchos enemigos, tanto alienígenas hostiles como monstruosas criaturas procedentes de otras galaxias, han intentado desafiar la supremacía de la humanidad. A pesar de todo, el Imperio sobrevive. Aún sacudido por rebeliones internas y ataques de enemigos exteriores que han destruido mundos humanos y reducido a otros a meras sombras de su grandeza anterior, el Imperio del Hombre se mantiene fuerte y seguro ante todos los peligros que un universo hostil lanza contra él.

La supervivencia del Imperio a lo largo de su historia de más de diez mil años debe atribuirse al éxito militar de sus ejércitos y sus flotas. Estas fuerzas armadas son organizaciones verdaderamente gigantescas, como es apropiado para el cumplimiento de su misión. De hecho, el vasto tamaño de los territorios Imperiales y los ejércitos que los protegen, sumados al efecto del desplazamiento temporal que afecta a las comunicaciones y la navegación interestelar, hacen que sea prácticamente imposible saber con exactitud cuál es el tamaño exacto de los ejércitos Imperiales. Incluso el Maestro del Departamento Munitorum, la división de abastecimiento y municiones del Administratum, tan sólo tiene indicios aproximados de los tamaños reales, destinos y necesidades logísticas de las fuerzas Imperiales.

El Imperio contiene más de un millón de mundos dispersos a lo largo de más de noventa mil años luz de extensión, por lo que es demasiado grande como para poder ser defendido por una única fuerza militar centralizada. Las distancias son simplemente demasiado grandes, y el efecto de dispersión de la navegación a través del Espacio Disforme es demasiado impredecible. El único medio efectivo de defender a la humanidad es que cada planeta humano organice y equipe a sus propios ejércitos. Cada Gobernador Planetario es de hecho el jefe de sus propias fuerzas armadas, y es libre de movilizar a tantas tropas como necesite tanto para la defensa como para mantener su seguridad interna. El equipo, estilo de uniforme y las tácticas de combate son por tanto diferentes en cada mundo y reflejan las tradiciones culturales del planeta y las necesidades particulares de sus fuerzas armadas.

En general, los Gobernadores Planetarios pueden defenderse con éxito en sus planetas de la amenaza constante de los ataques Orkos de pequeña envergadura, de las incursiones por parte de piratas y de cualquier intento de rebelión interna, pero ciertamente son incapaces de resistir ante una invasión en toda regla o un ataque masivo. Los recursos individuales de un planeta son insuficientes para sostener el peso de una guerra total a gran escala y conseguir la victoria. Por ello, la seguridad del Imperio depende de una extensa gama de fuerzas militares, algunas estáticas y otras de gran movilidad. Las fuerzas de defensa de cada planeta son tan sólo la base de este sistema de defensa.

Si un planeta Imperial es atacado, su primer recurso es defenderse a si mismo con sus propias fuerzas militares. Cada Gobernador Planetario cuenta con espacionaves militares, fortalezas orbitales de defensa y tropas terrestres que sirven a este propósito. Si resulta evidente que el ataque no puede ser rechazado sin ayuda, se enviará una llamada de auxilio psíquica a través del Espacio Disforme, en la que se pedirá tanto ayuda militar como tanta información como sea posible relacionada con el enemigo. Debido a la naturaleza incierta del Espacio Disforme, el mensaje puede tardar en llegar a otros mundos instantes, horas, días o incluso años. La demora temporal no es en absoluto ni constante ni predecible, y un mundo próximo al planeta que envió la llamada de auxilio puede recibir ésta mucho más tarde que otro planeta más alejado. Sin embargo, la llamada de auxilio será recibida tarde o temprano por algún Astrópata en algún planeta Imperial.

Las primeras fuerzas de combate que pueden acudir en respuesta de una llamada de auxilio son habitualmente las astronaves militares de la flota más próxima. Las astronaves de guerra Imperiales pueden obligar a las astronaves enemigas a retirarse y apoyar a las fuerzas terrestres amigas en combate. A pesar de ello, las astronaves militares poco pueden hacer para ayudar decisivamente a tropas terrestres amigas que se encuentren en una situación desesperada. Si la llamada de auxilio llega a la fortaleza de un Capítulo de Marines Espaciales próximo, es posible enviar a una fuerza de

estas tropas a la misma velocidad que las astronaves militares. Todos los Capítulos de Marines Espaciales disponen de sus propias flotas de combate, compuestas por algunas de las astronaves más rápidas del Imperio. Habitualmente, una pequeña fuerza de Marines Espaciales es suficiente para rechazar una invasión alienígena, siempre que hayan aún algunas fuerzas humanas para respaldarles. A pesar de esto, los Capítulos de Marines Espaciales no son muy grandes: un Capítulo entero dispone tan sólo de aproximadamente mil guerreros.

Con frecuencia, la confrontación será de una envergadura demasiado grande, el enemigo será demasiado peligroso, demasiado numeroso o estará demasiado bien atrincherado como para que las fuerzas militares locales, las astronaves Imperiales o los Marines Espaciales puedan derrotarle. En tales casos, una gran capacidad de movimiento contará para bien poco. En las campañas de estas características, en las invasiones verdaderamente masivas, en las guerras que se extienden a lo largo de sistemas planetarios enteros y años luz de Espacio Disforme, tan sólo la gigantesca máquina de guerra de la Guardia Imperial puede asegurar la destrucción del enemigo. La Guardia Imperial es la organización militar definitiva: su misión es mantener una línea de frente que se extiende a lo largo de las estrellas, lanzando ofensivas y contraataques durante décadas o siglos si es preciso, resistiendo implacable como bastión del Imperio ante las hordas alienígenas dispuestas a aniquilar a la humanidad.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

La Guardia Imperial no es un único ejército, sino incontables ejércitos compuestos por millones de hombres y máquinas de guerra. En un momento determinado, la Guardia Imperial puede estar en campaña en cien teatros de guerra diferentes a lo largo de diez mil planetas a la vez. Sus fuerzas pueden estar frescas y bien pertrechadas, seguras de una victoria rápida sobre el enemigo, o pueden estar embarcadas en guerras que se han prolongado durante siglos y que se han cobrado ya billones de vidas. Cada ejército de la Guardia Imperial y cada guerra particular son únicos en algunos aspectos.

LA ESTRUCTURA DE LA GUARDIA IMPERIAL

Los ejércitos de la Guardia Imperial son agrupados para tomar parte en guerras o campañas determinadas, y habitualmente sus tropas son reclutadas tan cerca del teatro de guerra como es posible. Por ejemplo, durante la breve pero sangrienta guerra contra los Orkos invasores en el planeta Ryza, se organizó un ejército reclutando a tropas de los mundos de Catachan, Ulani, Barac y Dulma'lin, todos los cuales se encuentran en un radio de diez mil años luz de Ryza.

Una astronave capaz de navegar por el Espacio Disforme puede recorrer una distancia de diez mil años luz en un periodo variable de diez a cuarenta días. Sin embargo, también es necesario situar a las astronaves en posición, cargar las municiones y embarcar a las tropas, por lo que el tiempo de reacción real necesario para enviar una fuerza de tropas y astronaves a esta distancia es de treinta a ciento veinte días; normalmente son necesarios unos setenta y cinco días. Este es el tiempo de respuesta habitual en el que se organiza un ejército de la Guardia Imperial, aunque en los casos de contiendas de gran envergadura es habitual recurrir a tropas acuarteladas a distancias aún mayores.

La velocidad de la navegación interestelar ha marcado la doctrina operativa de la Guardia Imperial. La gran dispersión de la flota y de los mundos habitados hacen imposible organizar con rapidez cada uno de los ejércitos necesarios. El proceso es por tanto demasiado lento como para garantizar la seguridad de cada planeta en un momento determinado. Afortunadamente, el Imperio cuenta con otras fuerzas armadas que pueden reaccionar con gran rapidez, como las flotas de astronaves y los Capítulos de Marines Espaciales. En cualquier caso, la línea de defensa inicial de cualquier planeta

está compuesta por las fortalezas orbitales de defensa y las tropas propias del Gobernador Planetario. Estas fuerzas locales tienen la misión de resistir tan sólo hasta el momento en que un ejército de la Guardia Imperial ha sido organizado y llega al teatro de operaciones.

RECLUTAMIENTO

Cada Gobernador Planetario del Imperio tiene el deber de reclutar, equipar y mantener operativas a sus propias tropas de defensa planetaria. El número y tipo de estas tropas varían enormemente de un planeta a otro. Las fuerzas de un Mundo Colmena de muchos billones de habitantes son completamente diferentes a las de un mundo forestal escasamente habitado como Ryza. Independientemente del tamaño de su ejército propio, cada planeta está obligado a mantener disponible anualmente un 10% de la totalidad de sus fuerzas armadas para su reclutamiento por la Guardia Imperial.

Un ejército típico es organizado reclutando a las tropas de cierto número de planetas próximos, habitualmente situados en un radio de diez mil años luz, y su tamaño teórico es de una décima parte del total de las fuerzas armadas presentes en tales mundos. En la práctica, se requiere a los Gobernadores Planetarios que aporten contingentes de tropas mucho mayores y con mayor frecuencia, sobre todo si el peligro inmediato es de gran magnitud. Por otra parte, un planeta que se encuentre alejado de todos los teatros de guerra puede verse libre de aportar tropas durante muchas décadas.

Las tropas reclutadas de un planeta en un momento determinado son organizadas en un único regimiento perteneciente a la Guardia Imperial. Como resultado de ello, no existe un tamaño típico para un regimiento. Los regimientos pueden estar compuestos por unos pocos cientos de hombres o por cientos de miles de soldados, según el tamaño de las fuerzas armadas propias del Gobernador Planetario.

Una vez se ha reclutado un regimiento éste es bautizado con el nombre de su planeta natal y un número: el 9º de Necromunda, o el 1º de Catachan serían nombres típicos. Tales regimientos continúan en servicio hasta que son desmovilizados, tras lo cual su número es otorgado al siguiente regimiento que es reclutado en el mismo mundo natal. De esta forma los regimientos adquieren cierto grado de continuidad y tradición regimental aún cuando los sucesivos regimientos con el mismo nombre y número han sido reclutados en momentos diferentes. Algunos regimientos han adquirido apodos, como en el caso del 8º Regimiento de Necromunda, cuyos miembros son reclutados exclusivamente en la Colmena Palatine y son conocidos como los Aranas. Otro ejemplo es el 3º de Attila, que es conocido coloquialmente como los Jinetes de Jakai en honor a un antiguo coronel del regimiento especialmente feroz en combate.

EQUIPO

Los regimientos reclutados se incorporan a la Guardia Imperial uniformados y equipados, tal y como lo estaban al servicio de su Gobernador Planetario. Esto significa inevitablemente que la apariencia de los regimientos es enormemente variada. Es muy improbable que los Guerreros de Jungla del asfixiante Mundo Muerto de Catachan se presenten equipados con los gruesos capotes y los uniformes de tejido aislante característicos de los soldados de Valhalla, cuyo planeta natal está cubierto por el hielo y en el que cualquier humano desprotegido a la intemperie puede morir congelado en minutos. Similarmente, las pieles y los pellejos de animales salvajes empleadas por las tropas a caballo nómadas del planeta Attila son un brutal contraste con los impecables uniformes de gala de las tropas de la Guardia de Mordia.

Independientemente de su aspecto, prácticamente la totalidad de las tropas reclutadas para la Guardia Imperial están equipadas con el habitual Rifle Láser. La construcción y mantenimiento de esta arma son muy asequibles, por lo que resulta ideal para las necesidades de las fuerzas de defensa planetaria. El resto de armas empleadas son más o menos comunes a lo largo del Imperio, aunque las diversas fuerzas de defensa planetaria tienen preferencia por ciertas armas por encima de otras. Todo lo que el Emperador exige es que las tropas estén adiestradas y equipadas de forma apropiada para servir en sus ejércitos.

Además de su aportación de tropas de a pie, es también posible que se requiera al Gobernador Planetario que suministre cierta cantidad de tanques, artillería y transportes de tropas de construcción local. Al igual que con el armamento individual, estos vehículos son habitualmente de los modelos estándar existentes en el Imperio, con tan sólo algunas variaciones en el diseño o la calidad de la construcción. De hecho, los Gobernadores Imperiales están obligados a suministrar armas pesadas de tipo estándar a la Guardia Imperial, así como piezas de repuesto, procesadores de combustible y todo el apoyo logístico necesario. A pesar de que las fuerzas de defensa planetaria están equipadas prácticamente siempre con numerosos vehículos de diseño local, con frecuencia de tipos bastante

especializados o extravagantes, estos no son nunca suministrados a la Guardia Imperial debido a la dificultad de mantener en servicio vehículos con los que no se está familiarizado.

MOVILIZACIÓN DE LOS EJÉRCITOS

Una vez se ha reclutado un ejército su primera misión es agruparse cerca de su planeta de destino en el teatro de guerra. Los Adeptus del Departamento Munitorum deben organizar el reclutamiento y el transporte de los nuevos regimientos y sus pertrechos. Ocasionalmente la flota de transporte efectuará una escala en algún Mundo Forja de los Adeptus Mechanicus en la que embarcará armamento pesado adicional, máquinas de asedio o tanques súper-pesados, así como combustible y municiones de todo tipo.

Mientras transcurre el viaje interestelar a través del Espacio Disforme, los nuevos regimientos continúan entrenándose y son sometidos a muchas horas de adoctrinamiento por parte de los Comisarios de la flota. Los Inquisidores también presentes vigilan de cerca a los reclutas para detectar cualquier indicio de contaminación psíquica o posesión demoniaca. El equipo es comprobado y declarado apto para el uso Imperial, o declarado deficiente y descartado para ser reemplazado por sustitutos mejores. Los tanques y el resto de vehículos son repintados en el esquema de camuflaje asignado para la campaña.

Para el momento en que el nuevo ejército llega a su destino, sus tropas y vehículos están dispuestos para el combate. Afortunadamente para las tropas participantes, muchas guerras concluyen con rapidez. La Guardia Imperial cae como un mazazo sobre el enemigo, con una brutalidad que hace que toda resistencia a las tropas Imperiales quede aplastada en cuestión de días. Sin embargo, otras guerras se prolongan durante años, transcurriendo durante décadas en las que la confrontación se convierte en una interminable guerra de trincheras sin perspectivas de conclusión.

Una vez se declara una guerra de gran envergadura, ésta empezará a absorber regimientos de refresco procedentes de toda la galaxia. Si la victoria no llega con rapidez, el Departamento Munitorum movilizará a regimientos de planetas situados más allá del radio de diez años luz, incluyendo a tropas de los relativamente tranquilos Segmentum Solar y Segmentum Pacificus.

TEATROS DE GUERRA

En la mayoría de los casos, una vez un regimiento ha sido reclutado las tropas de ese regimiento no regresarán jamás a su planeta natal. Si el regimiento participa en campañas victoriosas, será trasladado de un teatro de guerra al siguiente. Inevitablemente, con el paso del tiempo las bajas reducirán los efectivos del regimiento. Los regimientos cuyos efectivos descendan por debajo del complemento de efectividad combativa, o cuyos oficiales superiores hayan caído en acción serán colocados bajo el mando de otros regimientos y efectivamente integrados en ellos. Este procedimiento es muy frecuente en los teatros de guerra permanentes, por lo que un regimiento típico puede de hecho estar formado por los restos de varios regimientos, todos ellos bajo las órdenes de uno de los coroneles supervivientes.

Los regimientos que han servido durante más de diez años en combate son normalmente trasladados del teatro de guerra activos en cuestión a los ejércitos de conquista. No se trata tan sólo de las mejores tropas, sino también de las más veteranas, ya que han luchado con gallardía para el Emperador durante una década o más. Su premio será por ello el de poder participar en la lucha por la conquista de un nuevo planeta. Si tienen éxito en esta empresa, el regimiento entero recibe el honor más alto que el Imperio puede conceder: la gratitud del Emperador y el derecho a colonizar el nuevo planeta. A lo largo y ancho del Imperio hay planetas que fueron colonizados originalmente de esta forma. Sus habitantes son por tanto los orgullosos descendientes de los victoriosos miembros de un regimiento de la Guardia Imperial.

Las guerras prolongadas tienen como consecuencia altos grados de pérdidas tanto en hombres como en equipo, por lo que los regimientos pierden gradualmente su aspecto característico a medida que su equipo y uniforme se degrada y es reemplazado. Los regimientos que han estado en campaña durante varios años pueden guardar poca similitud con las unidades originales que fueron antes de abandonar sus mundos natales. Las prendas de repuesto pueden ser diferentes a los uniformes originales, o pueden ser adaptaciones del uniforme de otro regimiento. La improvisación

necesaria para adaptarse a las condiciones climáticas locales transforma de manera inevitable el aspecto de las unidades, especialmente si la zona de batalla es radicalmente diferente en clima o condiciones biológicas al planeta natal del regimiento.

REGIMIENTOS PSEUDOHUMANOS

La incorporación de regimientos compuestos por tropas pseudohumanas a la Guardia Imperial es una cuestión azotada por la controversia. Los pseudohumanos son criaturas evolucionadas de seres humanos tales como Ratlings, Squats y Ogretes, cuyo aspecto físico y capacidades mentales son bastante diferentes a las de sus antepasados humanos. Se trata de los descendientes lejanos de la primera oleada de exploración humana de la galaxia. A lo largo de miles de años de aislamiento han evolucionado hasta transformarse en criaturas capaces de sobrevivir en planetas de alta gravedad, en el espacio profundo y otros tipos de entornos hostiles o peligrosos.

En la actualidad está generalmente aceptado que los pseudohumanos son parte de la raza humana, y no alienígenas. Hace muchos miles de años, la Inquisición ordenó que se llevaran a cabo guerras de exterminio contra las sociedades de criaturas descendientes de humanos que no se consideraban dignas de tener plenos derechos humanos. Cuando se descubría un nuevo mundo habitado por humanos, la Inquisición llevaba a cabo un exhaustivo análisis del ADN para determinar si la población era aún completamente humana de acuerdo con los estrictos parámetros de la Inquisición. Como resultado de ello, las poblaciones de muchos planetas fueron exterminadas y sus mundos fueron colonizados de nuevo.

Con el tiempo, el Imperio adoptó una definición mucho menos estricta de lo que significaba pertenecer a la humanidad. Los Ogretes, los Ratlings y los Squats fueron aceptados como humanos de pleno derecho. Otros mutantes pseudohumanos fueron tratados con bastante tolerancia en comparación al pasado. Sin embargo, incluso en la actualidad la Inquisición desconfía de estas razas de reciente evolución y de aquellos en el Adeptus Terra que abogan por la integración total de las razas pseudohumanas recién descubiertas en el Imperio del Hombre.

El Departamento Munitorum recluta en todos los planetas Imperiales independientemente del tipo de humanos que estén presentes en ellos. Como resultado de ello la Guardia Imperial tiene en sus filas tanto a Ogretes como a Ratlings. En la actualidad no hay Mundos Fortaleza de los Squats en el interior del Imperio: los últimos se independizaron del Imperio durante la Era de la Apostasía.

Los Ogretes son humanoides considerablemente grandes y robustos, aunque su intelecto es un poco limitado. Su función en el campo de batalla es habitualmente la de tropas de asalto, misión para la que su masa, su valor insensato y su falta de imaginación son ventajas insustituibles. Los Ratlings, por su parte, son demasiado pequeños y débiles como para ser buenas tropas regulares, pero son excepcionales tiradores. Como los Ogretes y los Ratlings tienen misiones muy especializadas en el campo de batalla, lo habitual es dividir sus regimientos en unidades más pequeñas que son asignadas al mando de otros regimientos humanos en el campo de batalla.

EL MANDO ESTRATÉGICO

El mando estratégico de la Guardia Imperial es una de las atribuciones del Departamento Munitorum del Administratum. Este departamento del Adeptus Terra compone el estado mayor de la Guardia Imperial responsable del suministro de municiones, abastecimiento general, reclutamiento, entrenamiento, transporte y el resto de aspectos estratégicos de la operación de la Guardia Imperial.

El comandante en jefe del estado mayor estratégico del Departamento Munitorum es el Gran Comandante Militante de la Guardia Imperial, un individuo extremadamente poderoso que con frecuencia es a la vez uno de los Altos Señores de la Tierra. En cada uno de los Segmentum exteriores del Imperio existe una base separada de mando estratégico que se encuentra junto a las bases de la flota en Cypra Mundi, Bakka, Kar Duniash y Hydraphur. La quinta base se encuentra en la Tierra, en el Segmentum Solar. Cada una de estas bases cuenta con su propio personal de mando y planificación

estratégica, así como con tropas de reserva. El Gran Comandante de cada Segmentum es el responsable de todas las operaciones militares en su demarcación, lo cual es una responsabilidad realmente grande.

En cualquier teatro de guerra activo puede encontrarse a cientos de oficiales de alta graduación junto con los miembros de su estado mayor. Además hay también decenas de miles de escribas, observadores y oficiales de organización del Departamento Munitorum. De hecho, detrás de cada uno de los soldados que lucha en un campo de batalla hay un auténtico ejército de burócratas y personal de apoyo cuya única función es mantener a los ejércitos en condiciones de operar. A pesar de ello, en la estructura de la propia Guardia Imperial existe también una complicada estructura jerárquica de oficiales de alta graduación que son los responsables de todas las grandes decisiones estratégicas y operacionales.

Estos oficiales de alta graduación no se ven involucrados prácticamente nunca en la lucha en primera línea. Ocasionalmente, un general de la Guardia Imperial puede verse metido de lleno en el combate, pero esto sucederá más por accidente que por voluntad propia. Los únicos oficiales de alto grado que luchan en primera línea normalmente son los Comisarios.

COMISARIOS

Los regimientos de la Guardia Imperial son reclutados en todos los planetas humanos de la galaxia. Los guerreros de un planeta determinado pueden hablar un dialecto diferente, incluso algunas veces incomprensible para los guerreros de otros mundos, o quizás practicarán rituales tradicionales que serán muy inquietantes para los soldados de otros mundos. Estas enormes diferencias crean grandes dificultades a algunos comandantes de regimiento que tienen que operar con tropas de mundos diferentes. Puesto que todos los coroneles, capitanes y tenientes tienen que funcionar en equipo como parte de un ejército bien cohesionado, por diferentes que sean sus trasfondos culturales, debe asegurarse de alguna forma que todos están unidos por un propósito común.

Los Comisarios componen el nexo de unión entre los comandantes de regimiento y los oficiales de alto grado del estado mayor estratégico. Los Comisarios tienen que ser individuos con un carácter férreo. Las tropas de algunos regimientos están compuestas por ex-miembros de bandas criminales o por violentos bárbaros, por lo que se trata de soldados con una antipatía natural por la autoridad superior. Debido a ello, ¡el coronel de un regimiento compuesto por estos tipos de guerreros será tan anárquico y salvaje como sus hombres, sino más! La lealtad de estas tropas debe ganarse por la fuerza, por lo que los Comisarios deben estar dispuestos a demostrar su coraje en batalla.

Los Comisarios son reclutados para el Departamento Munitorum en las Schola Progenium, los estrictos orfanatos para las familias necesitadas de los Adeptus que son administradas por los Misioneros del Adeptus Ministorum. Muchos reclutas sirven como Comandos de Choque antes de convertirse en Comisarios, por lo que el arte de la guerra no les es desconocido en absoluto. Cada regimiento en activo cuenta como mínimo con un Comisario en sus filas, y los regimientos de gran tamaño cuentan con varios que permanecen con el regimiento mientras éste está operando en un teatro de guerra.

La tarea principal de cada Comisario es preservar el espíritu de lucha y la lealtad del regimiento. Si la disciplina en el regimiento es insuficiente, el Comisario tomará medidas inmediatamente para restablecerla. Si los oficiales al mando del regimiento son incompetentes o cobardes, el Comisario se ocupará de adiestrarles y fortalecer su coraje; si eso falla, se asegurará de que las escuadras de soldados del regimiento son trasladadas a otros regimientos con otros comandantes. Si las tropas son indisciplinadas o problemáticas, el Comisario impondrá el orden. Sin embargo, los Comisarios saben que las mejores tropas son también las más rebeldes. Finalmente, los Comisarios personifican la fortaleza, la valentía y la lealtad, actuando siempre como ejemplos vivos del coraje humano.

Los Comisarios son también guerreros fanáticos, feroces devotos del Culto Imperial. En las Scholas Progenium se les enseña a amar al Emperador, y los Comisarios sólo desean servir entregándose al máximo de sus posibilidades. No toleran la menor deslealtad y están siempre vigilantes para detectar a cualquier espía, mutante o agente del Caos que pueda haberse infiltrado entre sus hombres. Los Comisarios son expertos en las escrituras Imperiales y con frecuencia leen pasajes elegidos a las tropas antes de entrar en combate. Desprecian con toda su alma a los enemigos del Emperador y no hay nada que deseen más que tener la oportunidad de aplastar a sus adversarios bajo el noble puño de la furia del Imperio.

ORGANIZACIÓN REGIMENTAL

Cada regimiento de la Guardia Imperial está bautizado con el nombre del planeta en el que sus hombres fueron reclutados, y se le asigna un número que indica de qué regimiento específico se trata. Por ejemplo, el XVII Regimiento

de Catachan es el decimoséptimo regimiento reclutado en el planeta de Catachan. Cada regimiento se divide en compañías del mismo tamaño, compuestas por al menos unos cien Guardias Imperiales. El número compañías en cada regimiento varía desde dos o tres hasta veinte o treinta dependiendo de ciertos factores, como por ejemplo cuando fué reclutado el regimiento, la población local delplanetam, el número de bajas sufridas, etc.

Las compañías están divididas habitualmente en hasta tres Secciones; cada Sección está compuesta por una Escuadra de mando y tres Escuadras más, que pueden ser Escuadras normales, Escuadras pesadas o una combinación de ambas. Cada Escuadra puede contar con su propio vehículo de transporte mecanizado, habitualmente un Chimera. Adicionalmente, la sección puede contar con unidades, tales como tanques, Escuadras de otros regimientos o Escuadras adicionales del mismo regimiento. Una sección puede incluir hasta tres unidades adicionales, a razón de una por cada una de sus Escuadras.

COMPAÑÍAS DE TANQUES Y ARTILLERÍA

Los ingentes regimientos acorazados de la Guardia Imperial pueden incluir tanto compañías de tanques como compañías de artillería. Cada compañía está compuesta de habitualmente por tres escuadrones de vehículos o baterías y un vehículo de mando de compañía. Cada Escuadrón está compuesto habitualmente por hasta tres vehículos. En las confrontaciones de envergadura, estas compañías lucharán juntas en mortíferas formaciones blindadas. Normalmente, los vehículos de las compañías de tanques y artillería serán destacadas también para operar como unidades adicionales proporcionando apoyo directo a las Secciones de Infantería de la Guardia Imperial.

ORÍGENES DE LA GUARDIA IMPERIAL

La vasta organización conocida como Guardia Imperial ha sido la columna vertebral de las fuerzas de combate del Imperio durante incontables siglos. Sus orígenes se remontan al llamado "Ejército Imperial" de la Gran Cruzada que aconteció en el amanecer del Imperio. En algún momento anterior a los cataclísmicos eventos de la Herejía de Horus (o durante ellos), el Ejército Imperial pasó a llamarse Guardia Imperial. Igual que ocurre con muchas otras historias del Imperio, esta transición se conoce sólo gracias a un limitado número de fuentes, que han sobrevivido al tiempo en viejísimos relicarios y en almacenes de datos.

Desafortunadamente, estos están enmarañados por comentarios y postulaciones de períodos posteriores, una vez que gran parte de la información se había perdido o había sido suprimida. Por ejemplo, en los polvorientos archivos de imagen de Enfield IV, se puede encontrar extensos pero oscuros datos sobre la formación del 13^o/5^o de "Camorristas de Hylgar" por parte del Ejército Imperial. Aparecen listados como unidades contemporáneas del 41^o Milenio (Circa 975-988.M41), pero se trata evidentemente de una copia posterior de una referencia anterior. La formación no se atenía a ningún orden de batalla actual, lo que no sería extraño en sí mismo si no fuera porque se relata que su líder, Julius Hylgar, ostentaba los títulos de Cardenal de Koarne y Comandante Imperial y era poseedor del Grand Marnier Militaris (curosamente, nunca se ha encontrado ninguna otra referencia a ese título). A ningún individuo se le ha permitido tener rangos eclesiárquicos y militares desde los terribles eventos del Reino de Sangre de Vandire y la Era de la Apostasía del 36^o milenio.

Además, las unidades de la formación mostraban una extraña variedad de armas y tropas, incluidos mutantes y vehículos gravitatorios. De acuerdo con los volúmenes más recientes del Tactica Imperium, estos tipos de unidades fueron proscritos tras la herejía de Horus. Por tanto, resulta evidente que el 13^o/5^o es anterior a ese tiempo, probablemente perteneciente al 31er milenio.

Sin embargo, no se ha podido obtener información concluyente tras posteriores investigaciones. Como sucede con muchos otros aspectos de la creación de la Guardia Imperial, sólo se pueden obtener datos a partir de la especulación y de la oposición sobre cómo sucedieron los eventos conocidos, tal y como demuestra la historia de los "Camorristas de

Hylgar".

LA GRAN CRUZADA

Se sabe que el Emperador empezó sus cruzadas en la Tierra, desde la que sus flotas plateadas transportaban a los Marines Espaciales, guerreros alterados genéticamente que pretendían liberar a la Humanidad de las garras de los alienígenas, las oscuras sendas de la ignorancia y la maligna influencia de los dioses del Caos. Las aplastantes victorias y ocasionales derrotas de las legiones del Emperador entraron en la leyenda, pero está claro que, siempre que era posible, el Emperador y la mayoría de sus primarcas intentaban hacerse con el control de las poblaciones humanas e incorporarlas a la lucha por liberar más planetas.

Así pues, estos serían los primeros pasos del Ejército Imperial, una profusa cantidad de hombres reclutados de diferentes mundos: aventureros, mercenarios, idealistas, indeseables, xenófobos, primitivos y oportunistas. Al principio, estos eran empleados para llevar a cabo tareas de acuartelamiento en sus propios planetas. Con el consabido apoyo del Emperador, estas efectivas fuerzas locales mantuvieron a raya las rebeliones y defendieron sus planetas de los incursos alienígenas.

Pero, una vez más, es difícil encontrar evidencias de esto. Las holoimágenes deterioradas de la anteriormente afamada de cristal de la ciudadela perdida de Kromarch en El'Phanor contienen un tríptico de la Gran Cruzada en el que se ven tropas humanas que combaten junto a la legión de Marines Espaciales de los Lobos Lunares; son tropas que visten una armadura arcaica, que van armados con unos rifles cuyo modelo no ha podido ser identificado y que combaten por la liberación de un planeta desconocido (posiblemente el propio El'Phanor).

Esto enlaza con uno de los principios de la Guardia Imperial durante los últimos milenios, el de la formación de regimientos. Diversas fuentes coinciden en afirmar que las reglas de formación de regimientos se crearon para que estos pudieran ser transportados en las naves interestelares existentes en los tiempos de las cruzadas (lo que daba pie a regimientos de tres mil hombres, que cabían en una sola nave o cualquier tipo de crucero de la época). En las cruzadas, el ejército y la armada funcionaban como una sola entidad y había comandantes que tenían control sobre ambos. Los regimientos se asignaban, comúnmente, a un navío en concreto y el despliegue de dicho navío traía consigo un grueso de tropas capaces de encargarse tanto de las tareas de aterrizaje como de las de acuartelamiento.

Esto permitía que con cada navío se desplegara un regimiento. Se trataba, sin duda de una ecuación brutal pero necesaria; de esta manera, la pérdida de navíos en la disformidad o a manos del enemigo no conllevaba que el regimiento quedase desperdigado en varios navíos. Además, la importancia de mantener juntos a los soldados de un mismo planeta era primordial para crear un lazo de unión entre ellos. En muchos casos, los habitantes de un planeta apenas podían entender el idioma de los de otro, y mucho menos las costumbres, las tácticas o el equipo especial que determinan la eficiencia de una formación de combate. Todos estos elementos sentaron las bases de las tradiciones que perduran hoy en día: un regimiento se recluta de un solo planeta y permanece y combate unido siempre que esto sea posible.

No obstante, a lo largo de las campañas, los efectivos de un regimiento se ven reducidos debido a las bajas y se hace necesario agrupar eficientemente en nuevos regimientos las formaciones que han sufrido daños. Existen referencias a esto en el Codicium Arkthalar (un registro fragmentario de las campañas del sector Pandora al final del 30º milenio) en las que se explica que se unieron regimientos como el 17º/21º de "Lagartos Atigrados" y el 61º/320º Orenianos. El código deja claro que se trataba de formaciones mixtas creadas a partir de regimientos que habían sufrido grandes pérdidas y que de este modo volvieron a ser efectivos en combate.

Igualmente, algunas tropas especializadas (como la xenocaballería o los Ogretes) siempre han sido incluidas en pequeñas escuadras dentro de unidades mayores para aumentar las capacidades de combate de estas. Sus capacidades especiales hacen que sean incapaces de operar a escala de regimiento excepto en campañas extremadamente complejas y muy largas. Las antiguas tradiciones de incluir fuerzas especializadas en regimientos y de recombinar fuerzas de varios regimientos en uno solo son un tema que sigue siendo objeto de discusión entre los comandantes imperiales aún hoy en día.

Muchos comandantes afirman que la eficacia reducida de los regimientos combinados hace que no sean dignos siquiera de la comida que se les asigna; la desconfianza y la falta de comunicación entre sus diversos integrantes hacen que su rendimiento sea irregular y los motines estén a la orden del día. Otros comandantes sólo están interesados en el número de hombres de armas que pueden ser desplegados (el éxito de su integración como unidad de combate les importa menos que la cantidad a la que se eleven sus efectivos). El *Tactica Imperium* defiende que ambos puntos de vista son válidos.

Los primeros comisarios imperiales surgieron como herramientas para fortalecer la integración entre los efectivos de los regimientos combinados; en el 31º milenio su papel se extendió a mantener la calidad y la moral de todos los regimientos imperiales. Al comienzo de la Herejía de Horus, el primer acto habitual de traición de las unidades rebeldes consistía en matar al comisario de su regimiento; mientras que, en los regimientos leales, los comisarios se veían forzados a tomar medidas extremas para mantener la disciplina, por lo que rápidamente se ganaron una merecida fama por su tenacidad y brutalidad.

También parece que, en un principio, era común en algunas regiones que los regimientos estuvieran subordinados a legiones de los Marines Espaciales, mientras que en otras el mando del regimiento lo tenía el gobernador imperial. Con la Herejía de Horus se hizo evidente el error que había supuesto dejar el control de los regimientos a los Marines Espaciales. Casi todas las unidades siguieron a sus líderes a la rebelión, sin miedo y cegador por la fe en ellos. Incluso entre los más leales, el rendimiento de las unidades imperiales dirigidas por un grupo de mando de guerreros modificados genéticamente fue pobre y generalmente fueron destruidas debido a que no podían seguir el ritmo al que les sometían sus líderes marines espaciales.

Durante el transcurso de la Herejía, se crearon ejércitos completos cuya fuerza fue desaprovechada tanto por el Gran Enemigo como por los desesperados comandantes leales. Desde las batallas de tanques gigantes en Tallarn hasta el baño de sangre en la guerra de trincheras de Ómicron Épsilon, el Ejército Imperial se destruyó a si mismo. Las fuerzas combinadas de armadas y ejércitos viajaban de mundo en mundo a las órdenes de generales y comandantes cuya lealtad era desconocida para ambos bandos. Comandantes ambiciosos que no eran leales a nadie forjaron miles de pequeños imperios. Durante los siguientes siglos (y con un coste de billones de vidas) el Imperio fue reforjado, manchando para siempre por la sangre derramada en la tremenda guerra civil que a punto había estado de destruirlo.

En el período subsiguiente a la herejía, se produjeron enormes cambios en el Ejército Imperial. Para entonces, este ya era conocido universalmente como la Guardia Imperial. El lazo entre la armada y el ejército se había cortado (los comandantes de la Guardia Imperial no volverían a tener nunca más bajo mando naves interestelares). Se introdujeron en los regimientos comisarios entrenados de manera centralizada para que vigilaran los actos de deslealtad y reincidencia de los nuevos oficiales y sus regimientos.

Esto ha limitado (casi sin excepción) la capacidad de la Guardia Imperial para amotinarse en masa. Sólo durante la Era de la Apostasía volvieron sectores y ejércitos enteros a traicionar su juramento de lealtad hacia el Emperador. En aquella turbulenta época, pocos podrían saber con seguridad qué comandantes seguían verdaderamente adscritos a Sus directices y quien perseguía satisfacer sus propias ambiciones. Tras poner freno al poder que estaba adquiriendo la Eclesiarquía, la Guardia Imperial ha adquirido su estatus actual: un sinónimo de lealtad y honor que, con pocas pero notables excepciones, es envidiado por todos.

REGIMIENTOS DE RENOMBRE

CATACHAN

El hombre ha vivido en Catachan desde antes de lo que los archivos Imperiales puedan tener registrado. Las sondas de exploración de los primeros colonos descubrieron un planeta que parecía engañosamente verde y fértil desde la seguridad de la órbita. Cuando las gigantescas astronaves coloniales aterrizaron, los colonos en su interior despertaron de su hibernación criogénica para verse en uno de los planetas mas inhóspitos de la galaxia. Catachan es un Mundo Muerto, quizás el mas hostil y peligroso de todos los Mundos Muertos del Imperio. En sus junglas habitan algunos de los depredadores animales y vegetales mas peligrosos jamás descubiertos por el hombre. Los primeros colonos sobrevivieron únicamente gracias a su buena suerte, atrincherados en el interior de los restos de sus astronaves, asediados por la jungla viviente que les rodeaba. Sin duda muchos murieron. Sólo los mas robustos, rápidos y afortunados pueden sobrevivir en un Mundo Muerto.

CADIA

Cadia no es más que un mundo más de entre los miles que forman el Imperio, pero ocupa un lugar especial y privilegiado en la historia de la humanidad. Cadia esta situado junto al límite del Ojo del Terror, en un estrecho corredor

de espacio estable denominado Portal de Cadia. Este corredor constituye el único camino predecible entre los Mundos Infernales del Ojo del Terror infestados por el Caos y la Tierra. Existen otras rutas, pero son menos estables e intrínsecamente impredecibles, capaces de dispersar a una flota en el tiempo y el espacio. Ninguna flota de combate puede emplear estas rutas inestables, sino que deben atravesar la Puerta de Cadia. Cadia es por tanto uno de los planetas estratégicamente más importantes de la galaxia, y su defensa es vital para la supervivencia del Imperio.

VALHALLA

En el pasado, el planeta Valhalla era un mundo paradisíaco de clima templado, cubierto de bosques y llanuras fértiles. Los archivos de esta colonia no han sobrevivido hasta la actualidad, pero las leyendas cuentan que era un mundo perfecto para la colonización y el progreso. Pero el destino asestó un terrible mazazo al planeta y a sus colonizadores: el terrible impacto de un meteorito que hizo cambiar el clima drásticamente, y la posterior invasión de los Orkos, ha hecho que sus regimientos sean de los más duros de la galaxia.

MORDIA

En los extensos y siniestros archivos de la Inquisición Imperial pueden encontrarse numerosos relatos sobre el horror y la traición; sobre la destrucción de mundos enteros y el triunfo de la codicia y la locura de los hombres. Tales archivos contienen toda la información conocida sobre la debilidad humana y el poder de los siniestros Dioses del Caos.

Sin embargo, entre los informes sobre planetas perdidos y las derrotas de los hombres y sus aliados pueden encontrarse también unas pocas victorias de la humanidad; casos aislados en los que las hordas demoniacas del Caos fueron derrotadas cuando estaban a punto de lograr la victoria y se vieron obligadas a retroceder a la dimensión de la que procedían. Uno de estos casos es el del planeta Mordia, el Mundo de la Noche Eterna.

TALLARN

Hace milenios, el planeta Tallarn era fértil y estaba bañado por la suave luz anaranjada de sus dos soles gemelos. Su superficie estaba cubierta por grandes océanos, fértiles llanuras y profundas junglas; sus habitantes eran muy prósperos. Todo eso terminó violentamente durante la Herejía de Horus. Ahora sus tropas esta formadas por los edurecidos habitantes de las arenas sulfurosas de este planeta

LOS ROUGH RIDERS DE ATTILA

El Imperio recluta habitualmente a algunos de estos guerreros de caballería en este mundo bárbaro. Los regimientos de Rough Riders de la Guardia Imperial de Attila han luchado a lo largo y ancho de la galaxia en numerosas guerras. En mundos situados a miles de años luz de Attila, la imagen del nómada cubierto de cicatrices, resplandeciente con sus toscas pieles, y adornado con abalorios y anillos es tan conocida como temida.

LA LEGIÓN DE ACERO DE ARMAGEDDON

La población de Armageddon puede contarse por miles de millones: por lo que en tiempos de guerra, pueden reclutarse una gran cantidad de regimientos de la Guardia Imperial. En el punto álgido de la segunda invasión de Armageddon, decenas de regimientos estaban formados por tropas reclutadas exclusivamente en el planeta. La elevada industrialización de Armageddon implica que la mayor parte de estos regimientos sean de Infantería Mecanizada; y no es extraño que más del 90% de un Regimiento esté formado por estas unidades. Es por esto que los regimientos reclutados en Armageddon son conocidos como la Legión de Acero de Armageddon.

LOS PRIMEROS Y ÚNICOS DE TANITH

Tanith era un pacífico y boscoso planeta que jamás había movilizado tropas hasta que el conflicto contra el Caos en los Mundos de Sabbat obligó a ello. Se formaron tres regimientos que estarían bajo el mando del Coronel Comisario Gaunt, un Comisario que se había ganado tanto el respeto del Señor de la Guerra Slaydo hasta el punto que le concedió también los honores de Coronel.

Pero durante el embarque del primer regimiento la avanzadilla de una flota del Caos cayó por sorpresa sobre el planeta, con cualquier apoyo demasiado lejos para que pudieran aparecer a tiempo. Con el planeta condenado, el Coronel Comisario Gaunt decidió embarcar y salvar cuantos hombres pudiera. El planeta fue finalmente destruido, y los únicos supervivientes fueron los soldados del único regimiento de Tanith que aún lucha en la campaña de liberación de los Mundos de Sabbat: los Fantasmas de Gaunt.

LOS PERROS QUÍMICOS DE SAVLAR

Los Perros Químicos de Savlar, lejos de contarse entre la elite de la Guardia Imperial, son infames buscadores de desperdicios y criminales reclutados de entre la peor escoria de la sociedad imperial. El hecho de que llegaran a convertirse en un regimiento de la Guardia Imperial propiamente dicho es un factor indicativo de los extremos a los que el Imperio se vio obligado a llegar para poder detener la marea de Okos que invadieron el sector Armageddon durante la Tercera Guerra de Armageddon.

LAS TROPAS DE DESEMBARCO ELYSIANAS

Las Tropas de Desembarco Elysianas se cuentan entre las mejores tropas de respuesta rápida de las que dispone la Guardia Imperial. No sólo poseen un armamento de mejor calidad y una gran proporción de tropas de asalto entre sus filas, sino que, además, han perfeccionado la táctica de atacar desde sus paracaídas gravitatorios. Los soldados de elite de Elysia suelen aparecer en masa en el cielo para caer encima de su objetivo aterrizando en el campo de batalla y sembrando la destrucción y la confusión entre las filas del enemigo antes incluso de tocar el suelo.

Por Vitor de Calabozo Criollo